Paraît dans les langues française, italienne, anglaise, allemande.

Méthodes de gain éprouvées

à Monte Carlo.

ROULETTE ET TRENTE-ET-QUARANTE.

Ier volume : **La méthode des cartons de jeu.**

IIe volume : **La méthode des séries.**

IIIe volume : **La méthode des intermittences.**

IVe volume : **La méthode de la Banque.**

PAR

CHARLES MOTTL.

Paraît dans les langues française, italienne, anglaise, allemande.

Méthodes de gain éprouvées à Monte-Carlo.

ROULETTE ET TRENTE-ET-QUARANTE.

IIe VOLUME.

La méthode des séries.

Première partie :

La méthode du saut.

Avec un tableau de saut, 26 tableaux de progression, 2 exemples d'exercice, 4 parties à Monte-Carlo, 8 modèles (schèma) pour marquer les mises et établir la comptabilité des profits et pertes.

PAR

CHARLES MOTTL.

Chez l'auteur-éditeur.

En vente : dans toutes les librairies et bibliothèques des gares de Menton, Monte-Carlo, Nice.

1903.

Imprimerie I. Neuwald.

INDEX.

La méthode du saut.

Par ce volume j'ouvre la série de ces livres que j'ai promis de dédier *à la troisième catégorie de joueurs.* Dans cette catégorie se rangent plus de 90% des visiteurs de la Banque de Monte-Carlo. Pour ne pas me répéter ici, je renvoie les lecteurs au Ier volume, "La méthode des cartons de jeu", page 7—11, où se trouve une explication traitant à fond les principes, d'après lesquels cette catégorie de joueurs travaille. Ce sont ces principes qui déterminent non seulement la soi-disante "marche" de leur travail, mais encore les " progressions" employées et qui sont d'une nature absolument contraire aux principes, auxquels sont soumises les deux autres catégories de joueurs.

Je vais traiter *la méthode des séries* en *deux parties;* dans la première partie sera exposée la "*méthode du saut*", dans la deuxième partie la soi-disante "*gagnante*", la manière de jouer sur les séries qui est en général la favorite à Monte-Carlo.*)

*) C'est aussi cette soi-disante "gagnante" que je traiterai à ma propre manière, car presque tous les joueurs sur les séries la jouent d'une façon *fausse et incorrecte à leur propre détriment* par ignorance et des figures de séries et de l'écart de gain et de perte. *Charles Mottl.*

Dans cette exposition je négligerai toutes les discussions, qui appartiennent au domaine des mathématiques théoriques ou scientifiques, parce que je me réserve de donner toutes les preuves mathématiques de l'exactitude et de l'irréfutabilité de mes méthodes dans le contenu des autres livres.

Mes livres de méthodes, qui ne contiennent que des méthodes pratiquement éprouvées, ont uniquement *pour but* de fournir des enseignements pratiques *aux joueurs déjà instruits et aux visiteurs constants de Monte-Carlo, de quelle manière* ils peuvent se défendre et se préserver de toute perte de capital, *et par quelle voie* ils peuvent obtenir, pour leur capital de travail, un gain sûr, immanquable comme solde de compte (per saldo). Il est vrai, que ce gain sûr, immanquable est toujours *en rapport direct avec le capital de travail utilisé et le temps de travail employé.* D'un petit capital, dans un temps très restreint, exiger un gain grand, énorme, est un acte de folie, dont la vengeance retombe toujours sur celui qui le demande. Je n'ai pas encore connu d'homme qui n'eût pas eu à se plaindre de cette folie par la perte complète de son petit capital dans le plus bref délai! Et tous les avertissements à ce propos sont vains!

De même que l'on ne peut pas avoir la lune, de même il n'y a personne, qui puisse deviner un coup de gain sûr ou le calculer à l'aide des mathématiques; l'on ne gagne que lorsque le "hasard", la "chance" le veulent, c'est-à-dire, *quand l' "écart" est favorable au joueur et défavorable à la banque.*

Or, comment faire, pour attendre cet "écart", le "hasard", la "chance", en faveur du joueur, et s'il se produit, en profiter ou, au contraire, pendant le temps, où l' "écart". le "hasard", la "chance", agit en défaveur du joueur, administrer raisonnablement et prudemment, tranquillement et sans agitation aucune, le propre petit ou grand capital de travail et ensuite se contenter et être satisfait du petit ou grand gain obtenu, comme du revenu du capital en exercice — *telle est la tâche et tel le devoir d'une méthode bonne, sûre, établie par la science comme par la pratique!* Ni plus ni moins. — Quant à corriger la "fortune", à rendre impossibles les coups de perte, à produire, au contraire, une suite ininterrompue de coups de gain, un homme raisonnable ne peut pourtant pas le demander à une méthode! *Cependant toutes mes méthodes rempliront très largement envers mes lecteurs cette tâche et ce devoir-là.* (Quant à l' "écart", au "hasard", à la "chance", voir mes livres: "Permanences Authentiques de la Roulette et du Trente-et-Quarante", page 8—10 et "16 journées entières de Trente-et-Quarante", page 9—11.)

Depuis le temps relativement court, où mes ouvrages ont paru en librairie, j'ai fait, soit par correspondance soit en personne, avec de nombreux visiteurs de Monte-Carlo les expériences les plus curieuses. Or *quelques unes de ces expériences* sont *de nature générale* et pour tous ceux, qui travaillent à Monte-Carlo d'après mes méthodes de l'importance la plus grande; aussi me fais-je un devoir d'en communiquer deux à mes lecteurs.

Mais j'y ajoute la prière, de ne pas prendre seulement connaissance de ces faits et expériences, mais aussi *d'en profiter dans leur propre intérêt;* car mes méthodes peuvent en effet, pour tous ceux, qui travaillent régulièrement d'après elles pendant un temps assez long et en suivant fidèlement leurs instructions, *empêcher toute perte de capital "per saldo" et récompenser leur travail d'un bénéfice pour solde de compte.*

Il y a des gens qui, malgré le manque complet de tout savoir profond, de toute expérience impartiale, par vanité mesquine, présomption personnelle ou encore adoration d'eux-mêmes, apportent déjà des modifications à mes *méthodes de travail, et cela après la connaissance la plus superficielle!* Au détriment de qui? Pas à mon détriment, bien sûr, *mais bien au leur propre* — toujours! Ils font des changements arbitraires dans la "marche", des changements arbitraires dans la "progression", en la raccourcissant et en la réduisant, de plus, ils ont, malgré cela, l'audace de travailler *d'après ce qui reste de ma méthode* et, s'ils perdent ensuite leur capital *à ce mixtum compositum de leur propre méthode,* ils ont encore la naiveté de dire que *ma méthode* ne vaut rien! Que mes méthodes aient cette "marche"-ci ou celle-là, cette "progression"-ci ou celle-là, c'est *un fait acquis* non seulement par la science, mais aussi et avant tout, par une expérience de longues années; celui qui leur fait subir un changement, doit simplement reporter sur lui-même la responsabilité de son procédé et être assez honnête et loyal, pour s'attribuer à lui-même

la perte de son capital et non pas à ma méthode. Personne n'est *forcé* de travailler d'après mes méthodes — *c'est à prendre ou à laisser.*

Il y a d'autres gens, qui, *avec un capital de 1500 francs, veulent,* à Monte-Carlo, faire — *fortune en peu de jours et de plus* au moyen de ma "méthode des cartons de jeu", de cette méthode, qui compte une *"montante" de sept coups,* à l'exécution de laquelle il faut, *à la Roulette,* un capital de travail et de réserve d'au moins 6000 francs, et *au Trente-et-Quarante,* un capital de travail et de réserve d'au moins 20.000 francs! Or il est tout-à-fait naturel, que de telles personnes peuvent, à Monte-Carlo, venir à bout en peu de jours de leurs 1500 francs et doivent, alors, retourner dans leur patrie au plus vite et par la voie la moins coûteuse; néanmoins, *aussi ces joueurs* rendent responsable *ma* méthode de la perte de leur capital! Celui qui veut travailler d'après une méthode et obtenir un gain durable, doit avoir, *en dehors du temps de travail nécessaire aussi le capital nécessaire* à l'exécution de cette méthode, en d'autres termes, *il doit aussi avoir assez de capital pour pouvoir bien supporter l' "écart" de la plus grande perte possible, s'il ne veut pas que son argent soit déjà d'avance absolument perdu!* Or, que celui, qui n'a pas le capital nécessaire, ne s'avise pas de toucher à une méthode! Cependant, s'il ose déjà commencer une *telle entreprise, d'avance manquée,* alors qu'il soit assez honnête et loyal, *pour se rendre responsable lui-même et non une autre personne, de même que non plus la méthode inno-*

cente, de sa déraisonnable manière de procéder! Pour de telles personnes je ne publie pas de méthodes, pas plus que pour celles, qui jouent par "passion seule" et ne veulent que jouir de l'excitation et l'émotion du jeu et auxquelles il est, au fond, indifférent, de perdre ou de gagner pour solde de compte et qui, par conséquent, dépensent leur capital follement sans ordre ni règle!

Je vais procéder maintenant *à l'explication* pratique et détaillée de la *méthode du saut* elle-même; c'est une *méthode des séries* et son nom, de même que son procédé sont de moi.

Comme je l'ai exposé dans mon livre, "La méthode des cartons de jeu", page 8, la deuxième catégorie de joueurs opère avec une soi-disante "montante", c'est-à-dire, avec une progression qui *fait rentrer toutes les pertes d'un seul coup de gain.* Mais s'ils perdent tous les coups de leur progression, par conséquent, *s'ils ne gagnent pas non plus* la dernière mise de leur montante, on appelle cette grande perte seule un *"saut"*, ou bien on dit, ils ont subi un *"saut"*.

Nous voulons supposer ici, que quelqu'un travaille avec une "montante" de sept coups et qu'il perd ces sept coups consécutifs; *il a donc subi un "saut" de sept coups.* Or je peux faire en sorte, qu'il nous soit possible *de gagner dans le même temps les sept coups consécutifs,* que le joueur de "montante" perd dans un temps quelconque l'un après l'autre, de telle façon que nous *gagnons un "saut", lorsque* le joueur de "montante" *subit un "saut"*.

Pour gagner ce "saut", en d'autres termes, pour obtenir ce grand gain seul, nous devons travailler d'après une contre-méthode du "saut", que j'ai appelée, pour être bref, la *"méthode du saut"*. Dans les exemples suivants d'exercice nous allons faire de telles parties de gain d'après la "méthode du saut", afin que nous en connaissions la "marche" et la "progression".

Mais d'abord il faut que nous nous procurions *"128 cartons de jeu pour la Roulette et pour le Trente-et-Quarante"* par Charles Mottl à la même librairie, où l'on a acheté la "méthode du saut."

Ces 128 cartons de jeu représentent *128 séries de 8 points;* par ces 128 figures sont épuisées toutes les 128 figures de série de 8 points possibles, que le hasard peut produire. Or il ne peut pas exister plus de 128 figures de série de 8 points.

Avant que nous fassions ensemble ces exemples d'exercice, je dois encore donner ici la *description* et le *mode d'emploi des 128 cartons de jeu.*

Dans cet opuscule-là il y a 16 feuillets, dont les espaces égaux et séparés sont à perforation et revêtus de numéros d'ordre de 1 à 28. Nous enlevons ces 16 feuillets et séparons les 128 espaces selon les lignes de perforation, de sorte que nous avons *128 petites feuilles égales séparées* — nous allons les appeler *"cartons de jeu."* Nous mettons les dits cartons, tous, dans une poche de notre habit; ensuite nous retirons au hasard un carton quelconque de notre poche:

Noir (Pair Passe)	Rouge (Impair, Manque)	Gain +	Perte —
	●		
●			5
	●		5
●			5
●		5	
	●	5	
	●	10	
	●	20	
O	O		
●		—	
	●		40
●			5
●		5	
●			5
●		5	
	●	5	
●			10
O	O		
●		—	
●			5
O	O		
	●		5
	●	5	
●		5	
●		10	
●		20	
	●	40	
	●	80	
●		160	
		375	**85**
		290	—

nous avons, par exemple, retiré le *carton de jeu 70.* Maintenant nous consultons le *tableau,* qui se trouve *sur la page 55 de ce livre,* le soi-disant *tableau de saut;* là, nous lisons les numéros de ces cartons de jeu, que nous avons retirés, *opposés à ceux, d'après lesquels nous devons travailler en réalité.* Nous avons, retiré le carton de jeu 70; auprès de ce numéro 70 est *imprimé en rouge le numéro 38;* c'est donc le *carton de jeu 38, d'après lequel nous devons travailler,*

Carton de jeu 38.

38					
	N	**R**	**N**	**R**	
1	●			●	1
2	●			●	2
3		●	●		3
4		●	●		4
5		●	●		5
6	●			●	6
7	●			●	7
8		●	●		8

pour gagner le "saut", c'est-à-dire, pour obtenir le grand gain seul.

Exemple d'exercice pour la Roulette.

Sur ce carton de jeu 38 nous voyons 2 figures, chacune de 8 points, suivantes:

Maintenant nous nous asseyons à une table de Roulette et nous voyons, que c'est **Rouge** qui vient de sortir. Ce **Rouge** est *le point de direction* pour notre carton de jeu 38 et nous indique, si nous devons travailler d'après *le côté* **Noir** ou *le côté* **Rouge** du carton de jeu 38. Ce **Rouge** qui est sorti, correspond à notre **Rouge** point 1, et ainsi nous mettons à présent, *suivant le tableau de progression I,* 5 francs sur le point 2, qui est **Rouge,** par conséquent sur **Rouge;** mais c'est **Noir** qui sort, et nous avons perdu 5 francs. Si nous avions gagné, nous aurions mis, après le point 2, sur le point 3, ensuite, sur 4, 5, 6, 7, 8, c'est-à-dire, nous aurions continué à mettre jusqu'à ce que nous en eussions ou perdu un coup ou gagné tous les sept coups consécutifs; mais puisque nous avons perdu, nous recommençons, comme si nous nous étions assis à la table à ce moment. **Noir,** sorti dernier, répond à notre **Noir** point 1. Nous mettons donc 5 francs sur le point 2, c'est-à-dire sur **Noir;** c'est **Rouge** qui sort, et nous avons perdu 5 francs. Comme nous avons perdu, nous recommençons de nouveau; **Rouge,** qui vient de sortir en dernier lieu, correspond à notre **Rouge** point 1, de sorte que nous mettons sur le

point 2, c'est-à-dire sur **Rouge,** 5 francs. C'est **Noir** qui sort, nous perdons par conséquent 5 francs. **Noir,** sorti dernier, répond à notre **Noir** point 1, aussi mettons-nous 5 francs sur le point 2, **Noir ; Noir** sort et nous gagnons 5 francs. Puisque nous avons gagné, nous continuons et mettons sur le point 3, c'est-à-dire sur **Rouge,** de nouveau 5 francs (tableau de progression I, 2e coup). **Rouge** sort, nous gagnons encore 5 francs en sus. Maintenant nous laissons les 10 francs gagnés sur **Rouge,** point 4; **Rouge** sort, nous gagnons 10 francs en sus. A présent ce sont 20 francs que nous laissons sur **Rouge,** point 5; c'est **Rouge** qui sort, nous gagnons 20 francs en sus. Nous mettons les 40 francs gagnés sur le point 6, c'est-à-dire sur **Noir ;** mais c'est **Zéro** qui sort, et ainsi notre mise vient en "prison". Nous attendons le coup prochain; celui-ci est **Noir,** nous recouvrons nous 40 francs de la "prison", nous n'avons donc, bien que nous ayons gagné, rien reçu. *Dans un cas pareil nous devons répéter encore une fois la même mise (ici 40 francs), par suite de quoi les sept coups consécutifs que nous voulons gagner sont diminués d'un coup: c'est l'effet du* **Zéro** *à la "méthode du saut" dans le cas, où notre chance misée sort après le* **Zéro** *et nous sauvons seulement notre argent.* Nous continuons, car nous avons en effet gagné, et mettons sur le point 7, **Noir,** 40 francs; c'est **Rouge** qui sort, nous perdons 40 francs. Ce **Rouge** répond à notre **Rouge** point 1, nous mettons par conséquent sur le point 2, **Rouge,** 5 francs; c'est **Noir** qui sort,

nous perdons 5 francs. **Noir,** dernier sorti, correspond à notre **Noir** point 1, nous mettons donc sur le point 2, **Noir,** 5 francs; **Noir** sort, nous gagnons 5 francs. Puisque nous avons gagné, nous mettons sur le point 3, **Rouge,** 5 francs; mais c'est **Noir** qui sort, nous perdons 5 francs. Ce **Noir** est notre **Noir** point 1, nous mettons par conséquent sur le point 2, **Noir,** 5 francs; **Noir** sort, nous gagnons 5 francs. Maintenant nous mettons sur le point 3, **Rouge,** 5 francs; c'est **Rouge** qui sort, nous gagnons 5 francs. Nous mettons sur le point 4, **Rouge,** 10 francs; **Noir** sort, nous perdons 10 francs. **Noir,** sorti en dernier lieu, répond à notre **Noir** point 1, nous mettons donc sur le point 2, **Noir,** 5 francs; c'est **Zéro** qui sort, nous attendons le coup prochain, où c'est **Noir** qui sort. Or nous avons gagné, mais nous ne recevons rien, car nous sauvons seulement notre argent. Aussi devons-nous répéter notre première mise, comme si nous ne l'avions pas encore faite; cependant, ayant gagné, nous devons mettre sur le point 3, c'est-à-dire sur **Rouge,** 5 francs. C'est **Noir** qui sort, nous perdons 5 francs. Ce **Noir** est notre **Noir** point 1, et ainsi nous mettons sur le point 2, **Noir,** 5 francs. C'est **Zéro** qui sort, nous attendons le coup prochain; celui-ci est **Rouge,** nous perdons 5 francs. **Rouge,** sorti en dernier lieu, est notre **Rouge** point 1, aussi mettons-nous sur le point 2, **Rouge,** 5 francs. **Rouge** sort, nous gagnons 5 francs. Nous continuons et mettons sur le point 3, **Noir,** 5 francs; **Noir** sort, nous gagnons 5 francs en sus. Nous

laissons les 10 francs gagnés et c'est sur **Noir,** puisque le point 4 est **Noir. Noir** sort, nous gagnons 10 francs en sus. Nous mettons sur le point 5, **Noir,** et y laissons les 20 francs gagnés. C'est **Noir** qui sort, nous gagnons 20 francs en sus. Nous mettons sur le point 6, **Rouge,** et y laissons les 40 francs gagnés; c'est **Rouge** qui sort, nous gagnons 40 francs en sus. Nous mettons sur le point 7, **Rouge,** et y laissons les 80 francs gagnés; **Rouge** sort, nous gagnons 80 francs en sus. Maintenant nous avons à mettre sur le dernier point 8, **Noir,** et y laissons les 160 francs gagnés. C'est **Noir** qui sort, nous gagnons 160 francs en sus. Puisque nous avons gagné tous les sept coups consécutifs, c'est-à-dire, un "saut", nous allons faire notre caisse. + 375 — 85 = + *290 francs, ce qui est notre gain pour solde de compte (per saldo).*

Ce que nous avons joué sur **Noir-Rouge,** nous aurions pu tout aussi bien le jouer sur les autres chances simples, c'est-à-dire, sur **Pair-Impair** et sur **Passe-Manque.**

Maintenant je fais suivre ici *deux parties de la table de Roulette N° 8* à Monte-Carlo, *qui ont été commencées le 3 février 1903, continuées le 4 et terminées le 5 février.* Je prie mes lecteurs de travailler consciencieusement, coup pour coup, ces parties dans leur propre intérêt. Les deux parties sont travaillées d'après les tableaux de progression I, III et X. Le carton de jeu que j'ai retiré pour la première partie, était le carton de jeu 15. A ce dernier répond, *voir le tableau de saut ci-inclus,*

le carton de saut 111, c'est-à-dire, le carton de jeu 111. Aussi devons-nous travailler *la première partie* d'après ce *carton de jeu 111.* (En parlant j'appelle le carton de jeu, d'après lequel je veux *gagner* le "saut", toujours *carton de saut,* contrairement au carton de jeu, d'après lequel on travaille la "montante". Voir mon livre "la méthode des cartons de jeu", page 8, 10, 11, 12.)

La *deuxième partie* commence le 3 février sur la carte 5 après le "saut" gagné; un gros trait noir le met en évidence. J'ai retiré le carton de jeu 38. A ce dernier répond, *voir le tableau de saut ci-inclus,* le (carton de saut) carton de jeu 70; aussi devons-nous travailler cette deuxième partie d'après ce *carton de jeu 70.*

3 février 1903. 1 Table 8.

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
22		●							
25			●	5		10		20	
7			●	5		10		40	
10		●			10		20		80
28		●			5		10		20
36			●	5		10		20	
7			●	5		10		40	
25			●	10		20		80	
4		●		20		40		160	
32			●	40		80		320	
26		●		80		160		640	
9			●		160		320		1280
36			●		5		10		20
14			●		5		10		20
35		●		5		10		20	
33		●		5		10		40	
26		●		10		20		80	
19			●	20		40		160	
36			●		40		80		320
5			●		5		10		20
18			●		5		10		20
28		●		5		10		20	
3			●		5		10		40
				215	240	430	480	1640	1820
				—	25	—	50	—	180

2

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
9			●		5		10		20
34			●		5		10		20
17		●		5		10		20	
4		●		5		10		40	
29		●		10		20		80	
30			●	20		40		160	
30			●		40		80		320
28		●		5		10		20	
15		●		5		10		40	
18			●		10		20		80
25			●		5		10		20
31		●		5		10		20	
11		●		5		10		40	
3			●		10		20		80
9			●		5		10		20
33		●		5		10		20	
14			●		5		10		40
23			●		5		10		20
16			●		5		10		20
17		●		5		10		20	
12			●		5		10		40
22		●		5		10		20	
31		●		5		10		40	
				80	100	160	200	520	680
				—	20	—	40	—	160

3

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
19			●		10		20		80
30			●		5		10		20
17		●		5		10		20	
26		●		5		10		40	
30			●		10		20		80
28		●		5		10		20	
15		●		5		10		40	
10		●		10		20		80	
7			●	20		40		160	
20		●		40		80		320	
35		●			80		160		640
2		●			5		10		20
5			●	5		10		20	
13		●			5		10		40
20		●			5		10		20
13		●			5		10		20
25			●	5		10		20	
0		O							
23			●	—		—		—	
16			●	5		10		40	
15		●		10		20		80	
9			●	20		40		160	
31		●		40		80		320	
				175	125	350	250	1320	920
				50	—	100	—	400	—

4

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
19			●		80		160		640
3			●		5		10		20
23			●		5		10		20
30			●		5		10		20
14			●		5		10		20
9			●		5		10		20
32			●		5		10		20
16			●		5		10		20
3			●		5		10		20
10		●		5		10		20	
33		●		5		10		40	
27			●		10		20		80
17		●		5		10		20	
23			●		5		10		40
22		●		5		10		20	
7			●		5		10		40
4		●		5		10		20	
6		●		5		10		40	
9			●		10		20		80
6		●		5		10		20	
10		●		5		10		40	
17		●		10		20		80	
27			●	20		40		160	
				70	150	140	300	460	1040
				—	80	—	160	—	580

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
31		•		40		80		320	
1			•	80		160		640	
32			•	160		320		1280	
11		•		5		10		20	
35		•			5		10		40
8		•			5		10		20
33		•			5		10		20
22		•			5		10		20
34			•	5		10		20	
20		•		5		10		40	—
0		O							
1			•		10		20		80
24		•		5		10		20	
34			•	5		10		40	
31		•			10		20		80
26		•			5		10		20
22		•			5		10		20
3			•	5		10		20	
29		•		5		10		40	
14			•		10		20		80
25			•		5		10		20
6		•		5		10		20	
22		•			5		10		40
				320	70	640	140	2460	440
				250	—	500	—	2020	—

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
6		•			5		10		20
10		•			5		10		20
7			•	5		10		20	
22		•		5		10		40	
27			•		10		20		80
16			•		5		10		20
17		•		5		10		20	
20		•			5		10		40
16			•	5		10		20	
7			•		5		10		40
31		•		5		10		20	
13		•			5		10		40
10		•			5		10		20
18			•	5		10		20	
8		•		5		10		40	
8		•		10		20		80	
5			•		20		40		160
1			•		5		10		20
3			•		5		10		20
31		•		5		10		20	
14			•	5		10		40	
5			•	10		20		80	
9			•	20		40		160	
				85	75	170	150	560	480
				10	—	20	—	80	—

4 février 1903. 1 *Table 8.*

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
33		•							
3			•	5		10		20	
20		•		5		10		40	
16			•		10		20		80
20		•		5		10		20	
4		•			5		10		40
10		•			5		10		20
17		•			5		10		20
14			•	5		10		20	
6		•		5		10		40	
13		•		10		20		80	
27			•		20		40		160
17		•		5		10		20	
8		•			5		10		40
26		•			5		10		20
20		•			5		10		20
24		•			5		10		20
6		•			5		10		20
32			•	5		10		20	
4		•		5		10		40	
11		•		10		20		80	
1			•		20		40		160
4		•		5		10		20	
				65	90	130	180	400	600
				—	25	—	50	—	200

2

N	R	N	R	N +	R −	N +	R −	N +	R −
32			•	5		10		40	
11		•			10		20		80
7			•	5		10		20	
9			•		5		10		40
3			•		5		10		20
4		•		5		10		20	
27			•	5		10		40	
35		•			10		20		80
28		•			5		10		20
29		•			5		10		20
32			•	5		10		20	
7			•		5		10		40
13		•		5		10		20	
30			•	5		10		40	
35		•			10		20		80
16			•	5		10		20	
14			•		5		10		40
18			•		5		10		20
24		•		5		10		20	
27			•	5		10		40	
4		•			10		20		80
23			•	5		10		20	
35		•		5		10		40	
				60	75	120	150	340	520
				—	15	—	30	—	180

N −	R −	N −	R −	N +	R −	N +	R −	N +	R −
5			•		10		20		80
36			•		5		10		20
17		•		5		10		20	
28		•			5		10		40
33		•			5		10		20
26		•			5		10		20
21			•	5		10		20	
11		•		5		10		40	
12			•		10		20		80
8		•		5		10		20	
26		•			5		10		40
17		•			5		10		20
29		•			5		10		20
35		•			5		10		20
28		•			5		10		20
6		•			5		10		20
20		•			5		10		20
13		•			5		10		20
26		•			5		10		20
8		•			5		10		20
3			•	5		10		20	
33		•		5		10		40	
18			•		10		20		80
				30	100	60	200	160	560
				−	70	−	140	−	400

5 février 1903. 1 Table 8.

N −	R −	N −	R −	N +	R −	N +	R −	N +	R −
26		•							
7			•	5		10		20	
11		•		5		10		40	
13		•		10		20		80	
24		•		20		40		160	
1			•	40		80		320	
16			•	80		160		640	
10		•		160		320		1280	
36			•						
33		•							
29		•							
33		•							
10		•							
10		•							
15		•							
30			•						
19			•						
13		•							
11		•							
0		O							
6		•							
28		•							
29		•							
				320	−	640	−	2540	

Résultats.

1903	Noir - Rouge +	− (Francs)	Noir – Rouge +	− (Francs)	Noir – Rouge +	− (Francs)
3 février 1.	—	25	—	50	—	180
2.	—	20		40	—	160
3.	50	—	100	—	400	–
4.	—	80	—	160	—	580
5	250	—	500	—	2020	—
6.	10	—	20	--	80	—
4 février 1	—	25	—	50	—	200
2.	—	15	—	30	—	180
3.	—	70	—	140	—	400
5 février 1.	320	—	640	–	2540	—
	630	– 235	1260	- 470	5040	- 1700
	+ 395	–	+ 790	–	+ 3340	–

Exemple d'exercice
pour le Trente-et-Quarante.

Pour ne pas répéter ce que j'ai déjà dit, je prie mes lecteurs de vouloir bien lire les pages 13—15.

Des 128 cartons de jeu j'ai retiré, par hasard, le carton de jeu 55; selon le *tableau de saut* ci-inclus, au numéro noir 55 répond le numéro rouge 87. Aussi prenons-nous le *carton de jeu 87*, celui d'après lequel nous allons travailler notre exemple d'exercice.

Sur le carton 87 il y a deux figures, chacune de 8 points, suivantes:

Noir (Couleur)	Rouge (Inverse)	Gain +	Perte −
●			
●			20
	●	20	
●		20	
	●	40	
O			
	●	—	
●		80	
●			160
●			20
	●	20	
	●		20
●		20	
	●	20	
	●		40
O			
	●		20
	●		20
	●		20
O			
●		–	
●			20
	●	20	
●		20	
	●	40	
	●	80	
●		160	
	●	320	
	●	640	
		1500	**340**
		1160	—

Maintenant nous nous asseyons à une table de Trente-et-Quarante. On vient de commencer une nouvelle taille et le premier coup qui sort est **Noir.** Ce **Noir** est *le point de direction pour notre carton de jeu 87* et nous indique, si nous devons travailler du *côté* **Noir** ou du *côté* **Rouge** du carton de jeu 87. Ce **Noir** qui est sorti correspond à notre **Noir** point 1, et ainsi nous mettons à présent, *suivant le tableau de progression XIV,* 20 francs sur le point 2, qui est **Rouge,** par conséquent

Carton de jeu 87.

87					
	N	**R**	**N**	**R**	
1	●			●	**1**
2		●	●		**2**
3	●			●	**3**
4		●	●		**4**
5		●	●		**5**
6	●			●	**6**
7		●	●		**7**
8		●	●		**8**

sur **Rouge ;** mais c'est **Noir** qui sort, et nous avons perdu 20 francs. Si nous avions gagné, nous aurions mis, après le point 2, sur le point 3, ensuite, sur 4, 5, 6, 7, 8, c'est-à-dire, nous aurions continué à mettre jusqu' à ce que nous en eussions ou perdu un coup ou gagné tous les sept coups consécutifs. Mais puisque nous avons perdu, nous recommençons, comme si nous nous étions assis à la table à ce moment. **Noir,** sorti dernier, répond à notre **Noir** point 1. Nous mettons donc 20 francs sur le point 2, c'est-à-dire sur **Rouge ;** c'est **Rouge** qui sort, et nous avons gagné 20 francs. Comme nous avons gagné, nous continuons et mettons sur le point 3, c'est-à-dire sur **Noir,** de nouveau 20 francs (tableau de progression XIV, 2[e] coup). C'est **Noir** qui sort, nous gagnons encore 20 francs en sus. Maintenant nous laissons les 40 francs gagnés sur **Rouge,** point 4 ; **Rouge** sort, nous gagnons 40 francs en sus. A présent ce sont 80 francs que nous laissons sur **Rouge,** point 5 ; mais c'est **un-après (zéro)** qui sort, et ainsi notre mise vient en "prison". Nous attendons le coup prochain ; celui-ci est **Rouge,** nous recouvrons nos 80 francs de la "prison", nous n'avons donc, bien que nous ayons gagné, rien reçu. *Dans un cas pareil nous devons répéter encore une fois la même mise (ici 80 francs), par suite de quoi les sept coups consécutifs que nous voulons gagner sont diminués d'un coup : c'est l'effet de l'* **un-après (zéro)** *à la "méthode du saut" dans le cas, où notre chance misée sort après l'* **un-après** *et nous sauvons seulement notre argent.* Nous conti-

nuons, car nous avons en effet gagné, et mettons sur le point 6, donc sur **Noir,** 80 francs; **Noir** sort, nous gagnons 80 francs en sus. Or ce sont 160 francs que nous laissons sur le point 7, c'est-à-dire sur **Rouge;** c'est **Noir** qui sort, nous perdons 160 francs. Ce **Noir** répond à notre **Noir** point 1, aussi mettons-nous sur le point 2, **Rouge,** 20 francs; c'est **Noir** qui sort, nous perdons 20 francs. **Noir,** sorti en dernier lieu, correspond à notre **Noir** point 1, et ainsi nous mettons sur le point 2, **Rouge,** 20 francs; **Rouge** sort, nous gagnons 20 francs. Puisque nous avons gagné, nous mettons sur le point 3, **Noir,** de nouveau 20 francs; c'est **Rouge** qui sort, nous perdons 20 francs. Ce **Rouge** est notre **Rouge** point 1, nous mettons par conséquent sur le point 2, **Noir,** 20 frcs; **Noir** sort, nous gagnons 20 francs. Nous mettons sur le point 3, **Rouge,** 20 francs; **Rouge** sort, nous gagnons 20 francs en sus. Or nous laissons 40 francs sur **Noir,** point 4; mais c'est **Rouge** qui sort, nous perdons 40 francs. **Rouge,** sorti en dernier lieu, répond à notre **Rouge** point 1, ainsi nous mettons sur le point 2, **Noir,** 20 francs; c'est **un-après (zéro)** qui sort. Aussi attendons-nous le coup prochain, où **Rouge** sort; nous perdons par conséquent 20 francs. Ce **Rouge** est notre **Rouge** point 1, ainsi nous mettons sur le point 2, **Noir,** 20 francs; mais c'est **Rouge** qui sort, nous perdons 20 francs. **Rouge,** sorti en dernier lieu, répond à notre **Rouge** point 1, nous mettons donc sur le point 2, **Noir,** 20 francs; **Rouge** sort, nous perdons 20 francs. Ce **Rouge**

est notre **Rouge** point 1, ainsi nous mettons sur le point 2, **Noir,** 20 francs; c'est **un-après (zéro)** qui sort, nous attendons par conséquent le coup prochain; celui-ci est **Noir.** Or nous gagnons, mais nous ne recevons rien, car nous sauvons seulement notre argent. Aussi devons-nous répéter notre première mise, comme si nous ne l'avions pas encore faite; cependant ayant gagné, nous devons mettre sur le point 3, c'est-à-dire sur **Rouge,** 20 francs. C'est **Noir** qui sort, nous perdons 20 francs. Ce **Noir** est notre **Noir** point 1, et ainsi nous mettons sur le point 2, **Rouge,** 20 francs. **Rouge** sort, nous gagnons 20 francs. Nous continuons et mettons sur le point 3, **Noir,** 20 francs; c'est **Noir** qui sort, nous gagnons de nouveau 20 francs en sus. Nous laissons les 40 francs gagnés sur **Rouge,** puisque le point 4 est **Rouge.** **Rouge** sort, nous gagnons 40 francs en sus. Nous mettons sur le point 5, **Rouge,** et y laissons les 80 francs gagnés. C'est **Rouge** qui sort, nous gagnons 80 francs en sus. Nous mettons sur le point 6, **Noir,** et y laissons les 160 francs gagnés. **Noir** sort, nous gagnons 160 francs en sus. Nous mettons sur le point 7, **Rouge,** et y laissons les 320 francs gagnés; c'est **Rouge** qui sort, nous gagnons 320 francs en sus. Maintenant nous avons à mettre sur le dernier point 8, **Rouge,** et y laissons les 640 francs gagnés. C'est **Rouge** qui sort, nous gagnons 640 francs en sus. Puisque nous avons gagné tous les sept coups consécutifs, c'est-à-dire, un "saut", nous allons faire notre caisse. + 1500 — 340 = + *1160 francs, ce qui*

est notre bénéfice net pour solde de compte (per saldo.)

Ce que nous avons joué sur **Noir-Rouge,** nous aurions pu tout aussi bien le jouer sur **Couleur-Inverse.**

Maintenant je fais suivre ici *deux parties de la table de Trente-et-Quarante N° 4 à Monte-Carlo,* qui ont été commencées le 11 février et aussi terminées le même jour. Je prie mes lecteurs de travailler consciencieusement, coup pour coup, ces parties dans leur propre intérêt. Les deux parties sont travaillées d'après les tableaux de progression XIV et XXII. Les cartons de jeu que j'ai retirés étaient pour **Noir-Rouge** *carton de jeu 12,* pour **Couleur-Inverse** *carton de jeu 57.* A ce premier répond, *voir le tableau de saut ci-inclus,* le (carton de saut) carton de jeu 108, au dernier le (carton de saut) carton de jeu 89. Aussi devons-nous travailler la partie **Noir-Rouge** *d'après le carton de jeu 108,* la partie **Couleur-Inverse** *d'après le carton de jeu 89.* (En parlant j'appelle le carton de jeu, d'après lequel je veux *gagner* le "saut", toujours *carton de saut,* contrairement à ce carton de jeu-là, d'après lequel on travaille la "montante." Voir mon livre "la méthode des cartons de jeu", page 8, 10, 11, 12.)

N	R	C	I	N	R	C	I
—	—	—	—	+	—	+	—
	•		•		80		2.00
	•		•		20		2.00
	•	•			20	2.00	
	•	•			20		4.00
•		•		20			2.00
•			•	20		2.00	
•			•	40			4.00
	•		•	80			2.00
•			•		160		2.00
•		•			20	2.00	
•			•		20	4.00	
	•		•	20			8.00
•			•		20		2.00
•			•		20		2.00
•			•		20		2.00
•		•			20	2.00	
	•		•	20		4.00	
	•		•	20			8.00
	•		•	40			2.00
•		•		80		2.00	
•			•	160		4.00	
•			•		320		8.00
	•	•		20		2.00	
•		•			20		4.00
•		•			20		2.00
	•		•	20		2.00	
•			•		20		4.00
				540	800	2600	6000
				—	260	—	3400

N	R	C	I	N	R	C	I
—	—	—	—	+	—	+	—
	•		•				
	•		•		20		2.00
	O	O					
	•		•		20		2.00
•			•	20			2.00
	•	•			20	2.00	
	•		•		20	4.00	
	•	•			20	8.00	
•			•	20		16.00	
•			•	20		32.00	
	•		•		40	64.00	
•		•		20			12.000
	•	•			20		2.00
•		•		20			2.00
	•	•			20		2.00
	•	•			20		2.00
•		•		20			2.00
•		•		20			2.00
•		•		40			2.00
•		•			80		2.00
	•	•		20			2.00
•		•			20		2.00
	•	•		20			2.00
	•		•	20		2.00	
	•		•	40			4.00
	O	O					
				2.80	3.00	128.00	152.00
				—	20	—	2400

N	R	C	I	N +	R −	C +	I −
•			•		20		200
	•	•		20		200	
•			•		20	400	
•		•			20	800	
•		•			20		1600
•		•			20		200
	•		•	20		200	
•			•		20		400
	•	•		20		200	
•		•			20		400
•		•			20		200
	•		•	20		200	
	•		•	20			400
	•	•		40		200	
•		•		80			400
•		•		160			200
	•		•	320		200	
•			•	640			400
	•	•				200	
•		•					400
•			•			200	
•			•				400
•			•				200
•			•				200
	•		•				200
•		•				200	
	•	•					400
				1340	160	3000	6200
				1180	—	—	3200

N	R	C	I	N	R	C +	I −
	•		•			200	
	•	•				400	
	•	•					800
•			•			200	
	•	•				400	
	•		•			800	
	•		•				1600
	•		•				200
	•	•				200	
	•	•					400
	•		•			200	
	•	•				400	
	•	•					800
•			•			200	
	•	•				400	
•		•					800
•		•					200
	•		•			200	
•		•				400	
•		•					800
	•	•					200
•			•			200	
	•	•				400	
•			•			800	
	•		•				1600
	•		•				200
						5400	7600
						—	2200

6e taille.

N	R	C	I	N	R	C +	I −
•		•				200	
	•		•			400	
	•	•				800	
	•		•			1600	
	•		•			3200	
•		•					6400
	•		•			200	
	•	•				400	
	•	•					800
	•	•					200
•			•			200	
•			•				400
•		•				200	
•			•			400	
	•	•				800	
	•		•			1600	
•			•			3200	
	•		•			6400	
•			•			12000	
•			•				
•		•					
•		•					
•			•				
	•		•				
	•	•					
	•		•				
•			•				
	•		•				
						31600	7800
						23800	—

5e taille.

N	R	C	I	N	R	C +	I −
•		•				200	
•		•					400
	•		•			200	
•			•				400
	•	•				200	
•		•					400
	•		•			200	
•			•				400
	•		•				200
•			•				200
	•		•				200
	•	•				200	
	•	•					400
	•		•			200	
•		•				400	
	•	•					800
•			•			200	
	•	•				400	
	•	•					800
•			•			200	
	•	•				400	
	•	•					800
	•		•			200	
•		•				400	
	•		•			800	
•			•				1600
	•		•				200
						4200	6800
						—	2600

Résultats.

		Noir—Rouge +	Francs —	Couleur-Inverse +	Francs —
11 février.	1re taille.	—	20	—	2400
	2e taille.	—	260	—	3400
	3e taille.	1180	—	—	3200
	4e taille.	—	—	—	2200
	5e taille.	—	—	—	2600
	6e taille.	—	—	23.800	—
		1180	280	23.800	13.800
		+ 900	—	+ 10.000	—

Remarques importantes sur les 26 tableaux de progression.

Les joueurs à la Roulette trouvent dans ce livre seulement des progressions pour les unités de mise de 5, 10, 15, 20 francs. Mais chacun peut, avec ces progressions élémentaires, combiner de nouvelles progressions pour d'autres unités de mise plus grandes; cependant je considère cela comme superflu et du reste, je ne le conseille pas non plus. Celui qui veut travailler avec des unités de mise plus grandes que 5, 10, 15 francs, ne doit pas craindre de jouer au Trente-et-Quarante, où il trouve des circonstances plus favorables concernant **le zéro (un-après).** Le jeu au Trente-et-Quarante est à Monte-Carlo absolument correct, je peux l'assurer à chacun en toute sûreté de con-

science. Voir mon livre "Permanences Authentiques de la Roulette et du Trente-et-Quarante de Monte-Carlo", page 8—11.

J'ai déjà détaillé aux exemples d'exercice la façon, dont on doit se comporter au cours des sept mises concernant le **zéro,** de sorte que toute incertitude, tout doute doivent être entièrement écartés.

Le principe des 26 tableaux de progression consiste à laisser la mise jusqu'au septième coup, de manière que nous n'obtenons comme résultat qu'un seul gain, mais qui est par contre proportionellement très-grand.

Par la formation d'une telle série de gains de sept coups nous ne risquons chaque fois qu' *une* unité de mise de notre propre capital.

Selon les tableaux de progression I, III, IV, VII, XI, XIV, XVI, XIX, XXIII, XXIV, nous ne pouvons perdre seulement que notre *première* mise, puisque nous répétons, dans un cas de gain de notre première mise, cette même mise, par suite de quoi tous les autres 6 coups deviennent *nuls* en cas de perte. C'est donc la plus petite perte que nous devons payer comme tribut à *l' écart de perte,* qui nous atteint par ces progressions. Si nous avons p. e. gagné 6 coups, exemple d'après le tableau de progression I, les 5 francs de gain ont déjà monté à 160 francs; si maintenant nous perdons le 7e coup, la perte est de 160 francs, donc *nulle,* c'est-à-dire, que nous n'avons par là absolument rien perdu de notre propre capital.

Selon les tableaux de progression II, VI, VIII,

X, XII, XV, XVIII, XXI, XXII, XXV, nous laissons "porter" aussi notre première mise, nous ne la retirons pas en cas de gain, de sorte que le gain après le 7 coups sera naturellement *deux fois plus grand. Mais nous perdons toujours la somme de la première mise,* si nous ne gagnons pas les 7 coups consécutifs. Supposé que nous ayons gagné, exemple du tableau de progression II, 6 coups, nos 5 francs de mise ont alors déjà monté à 315 francs; si maintenant nous perdons le 7e coup, la perte est de 320 francs, aussi ne perdons-nous par là que 5 francs de notre propre capital.

Selon les tableaux de progression V, IX, XIII, XVII, XX, XXVI, nous laissons également "porter" notre première mise à tous les coups; *cependant nous élevons, à chaque coup de gain, de la première somme de mise la somme déjà gagnée,* de sorte que nous élevons par conséquent encore six fois notre première mise. En *cas de perte* nous subissons alors naturellement *des pertes différentes.* Supposé que nous ayons gagné 6 coups, exemple du tableau de progression V; alors nos 5 francs ont déjà monté à 600 francs, y compris la quintuple élévation de cette mise; si maintenant nous perdons le 7e coup, la perte est de 635 francs, aussi perdons-nous par là 35 francs de notre propre capital.

Les exemples, dont je me suis servi d'après les tableaux de progression pour la *Roulette,* afin de donner la démonstration intuitive des 3 manières de progressions, sont valables aussi pour

le *Trente-et-Quarante*; nous n'avons qu' à regarder les tableaux de progression qui y sont énumérés pour le Trente-et-Quarante, qu' à mettre dans l' exemple les unités de mises respectives de 20 francs et ensuite à voir dans les tableaux de progression les sommes de perte ou de gain.

Quant à **un-après (zéro)** au *Trente-et-Quarante,* c'est-à-dire, *au refait de 31*, je renvoie à l'exemple d'exercice pour le Trente-et-Quarante, où l'on trouve tous les renseignements désirables.

On ne doit jamais choisir de plus grandes unités de mise de 200 et 400 francs, voir les tableaux de progression XXII, XXIII, même si on dispose des centaines de milliers de francs comme capital de travail, car cela ne pourrait se faire qu'au détriment de sa propre caisse. Au Trente-et-Quarante le maximum de la mise fixé par la Banque est de 12.000 francs. Aussi avons-nous déjà subi d'après les tableaux XXII, XXIII, un dommage de 800 frcs, alors même que nous gagnons tous les 7 coups. Si quelqu'un, cependant, voulait travailler avec 500 francs comme unité de mise, le dommage subi serait, au gain des 6e et 7e coups, de 24.000 francs! Avec 500 francs, comme premier coup, la progression serait la suivante: 500, 1000, 2000, 4000, 8000, 16.000, 32.000; mais la Banque n'accepte au lieu de 16.000 et 32.000 que 12.000: donc, ce dommage s'élèverait déjà à 24.000 francs. Avec des unités de mise de 1000 francs ce dommage serait de 76.000 francs! C'est-à-dire que cet argent manquerait alors à ces pointeurs-là, au solde de leur caisse, bien qu'ils eussent

gagné tous les 7 coups consécutifs; *la balance ne peut absolument pas se produire à la suite d'un tel défectueux travail! Ces pointeurs ne doivent jamais compter sur un gain durable pour solde de compte (per saldo).*

Les tableaux de progression XI, XII, XIII, XXIV, XXV, XXVI, sont *des modèles (schèma) pour l'établissement de toutes les progressions possibles.*

Si p. e. quelqu'un voulait travailler à la *Roulette* avec 25 francs comme unité de mise, il n' aurait qu' à choisir entre les tableaux XI, XII, XIII. S'il veut travailler d'après le tableau XI, il doit multiplier l'unité de mise de 25 francs par les unités qui s'y trouvent dans les sections respectives. 1er coup, $25 \times 1 = 25$, 2e coup, $25 \times 1 = 25$, 3e coup, $25 \times 2 = 50$, 4e coup, $25 \times 4 = 100$, etc., gain 64 unités, $25 \times 64 = 1600$ francs.

Si p. e. quelqu'un voulait travailler au *Trente-et-Quarante* avec 60 francs comme unité de mise, il ne lui faut que choisir entre les tableaux XXIV, XXV, XXVI. S'il veut travailler d'après le tableau XXIV, il doit multiplier l'unité de mise de 60 francs par les unités qui s'y trouvent dans les sections respectives. 1er coup, $60 \times 1 = 60$, 2e coup, $60 \times 1 = 60$, 3e coup, $60 \times 2 = 120$, 4e coup, $60 \times 4 = 240$, etc., gain 64 unités, $60 \times 64 = 3840$ francs.

Explication des modèles (schèma) pour marquer les mises et établir la comptabilité des profitset pertes pour la Roulette et pour le Trente-et-Quarante.

Aussi bien la marque des mises, que la comptabilité des profits et pertes, comme nous les avons pratiquées dans les *exemples* et les *parties de Roulette* et de *Trente-et-Quarante*, peuvent être faites beaucoup plus simplement.

Dans les *modèles* suivants je ferai connaître à mes lecteurs *ma propre manière de marquer et ma propre comptabilité*, lesquelles ne laissent absolument plus rien à désirer quant à la simplicité, la précision et la clarté, de même qu'à la possibilité d'un contrôle facile et à l'économie de temps. Chacun fera cette expérience dans sa propre pratique, s'il prend seulement la peine de s'exercer à fond d'après les modèles dans cette manière de marquer et cette comptabilité.

4 modèles pour la Roulette.

Le carton de jeu que j'ai retiré était le carton de jeu 2; à celui-ci répond, selon le *tableau de saut* ci-inclus, le (carton de saut) *carton de jeu* 98, d'après lequel nous allons effectivement travailler.

Dans cet exemple il y a 4 sections de + et —;

la 1re section a été travaillée d'après le tabl. de progr. I.
„ 2e „ „ „ „ „ „ „ „ „ II.
„ 3e „ „ „ „ „ „ „ „ „ XI.
„ 4e „ „ „ „ „ „ „ „ „ XI.

Gains et pertes sont exprimés dans les 1re et 2e sections en francs, dans les 3e et 4e sections en unités, en voir l'explication page 35. Or si quelqu' un veut avoir le résultat exprimé en francs, il ne lui faut que le multiplier par cette unité de mise, avec laquelle il travaille, c'est-à-dire, par 5, ou 10, 20, 25, 30 francs, etc., p. e. 59 unités × 5 francs = 295 francs.

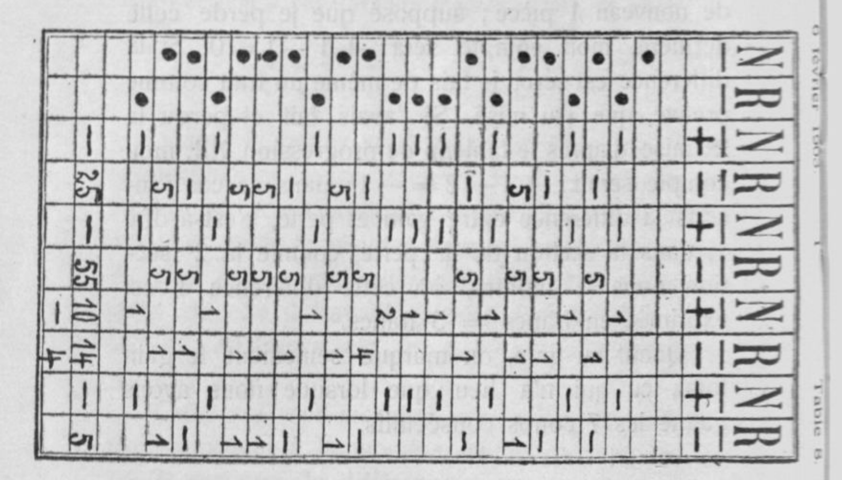
Celui qui veut marquer ses mises en francs, doit s'exercer à la manière de marquer de la 1re ou 2e section; la différence entre ces deux n'est que le tableau de progression différent.

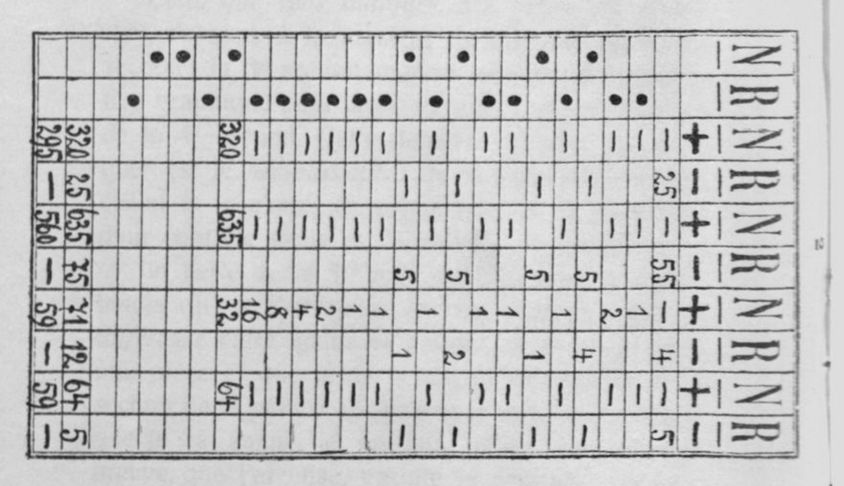
Celui qui veut marquer ses mises en unités, doit s'exercer à la manière de marquer de la 4e section; la 3e section montre seulement l'explication graphique pour la manière de marquer abrégée de la 4e section. Cette dernière manière de marquer est le *nec-plus-ultra* de la simplicité, la précision et la clarté, de même que de la possibilité d'un contrôle facile et l'économie de temps.

La perte de la 1re mise est *toujours* marquée, tandis qu' à l'ordinaire on ne marque que la *différence* entre gains et pertes. Si p. e. je mets une pièce et que je la perds, je marque dans la section de la perte: 1; mais si je mets une pièce et que je la gagne, je ne fais qu'un trait comme preuve, que j'ai misé, ensuite je continue à mettre d'après le tableau de progression XI, c'est-à-dire,

de nouveau 1 pièce; supposé que je perde cette dernière, mon compte sera: $+1-1=0$. Si la différence est zéro, je fais de même un trait comme preuve, que j'ai misé. Si j'avais fait et perdu la 2e mise d'après le tableau de progression XII, mon compte serait: $+1-2=-1$; dans ce cas j'inscris la différence entre gain et perte, c'est-à-dire 1, dans la section de la perte, comme la 2e section nous le montre, où cette différence 1 est exprimée en francs = 5 francs.

Quant au gain, on marque seulement le gain total, ce qui n'a lieu que lorsque nous avons gagné les 7 coups consécutifs.





4 modèles pour le Trente-et-Quarante.

Le carton de jeu que j'ai retiré pour **Noir-Rouge** était le carton de jeu 36, pour **Couleur-Inverse** le carton de jeu 12 ; au premier répond, selon *le tableau de saut* ci-inclus, le (carton de saut) carton de jeu 68, au dernier le (carton de saut) carton de jeu 108.

Nous allons par conséquent travailler **Noir-Rouge** *d'après le carton de jeu 68*, **Couleur-Inverse** *d'après le carton de jeu 108* et inscrire les mises, c'est-à-dire, gains et pertes à **Noir-Rouge** dans la section **Noir-Rouge,** gains et pertes à **Couleur-Inverse** dans la section **Couleur-Inverse.**

Gains et pertes sont, sur 2 cartes, exprimés en francs, **Noir-Rouge** étant travaillé d'après le tableau de progression XIV, **Couleur-Inverse** d'après le tableau de progression XV ; sur les 2 autres cartes, au contraire, ils sont exprimés en unités, **Noir-Rouge,** de même que **Couleur-Inverse** étant travaillés d'après le tableau de progression XXIV, en voir l'explication page 35. Or si quelqu 'un veut avoir le résultat exprimé en francs, il ne lui faut que le multiplier par cette unité de mise, avec laquelle il travaille, c'est-à-dire, par 20, 40, 60, 100, 200, 400 francs, p. e., 52 unités × 20 francs = 1040 francs.

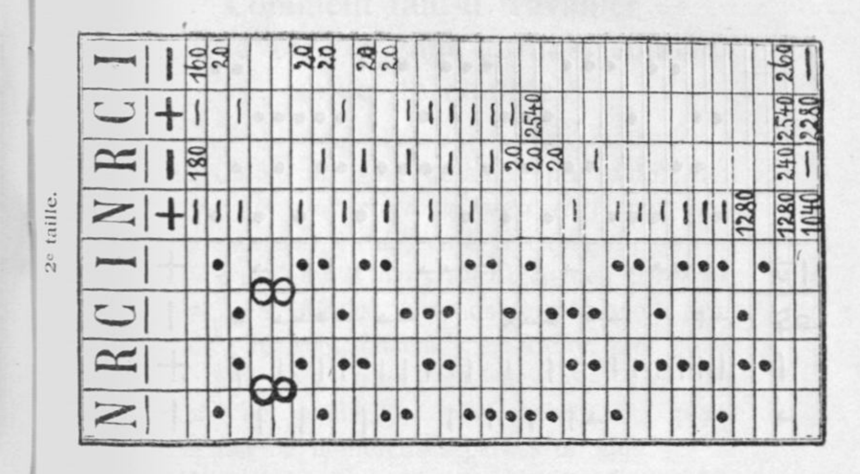
Celui qui veut marquer ses mises en francs, doit s'exercer à la manière de marquer des 2 premières cartes ; la différence entre **Noir-Rouge**

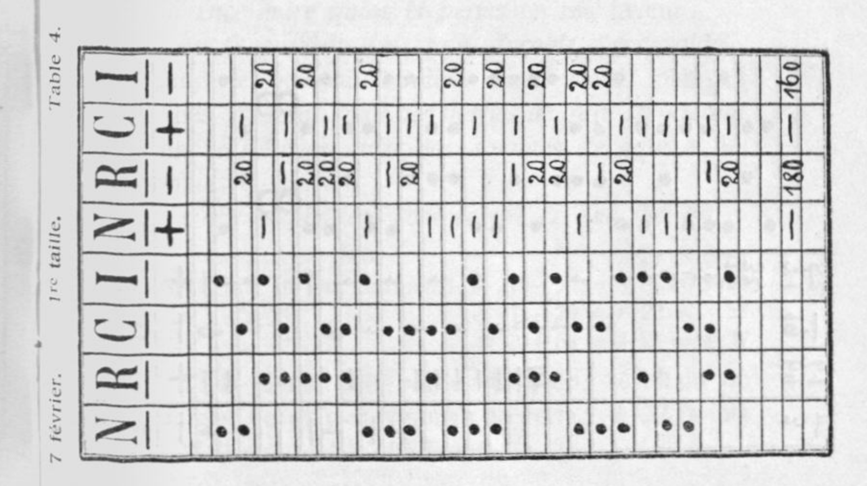
et **Couleur-Inverse** est seulement le tableau de progression différent.

Celui qui veut marquer ses mises en unités, doit s'exercer à la manière de marquer des 3e et 4e cartes, c'est-à-dire, à la manière de marquer qui se trouve à **Couleur-Inverse,** car celle de **Noir-Rouge** montre seulement l'explication graphique pour la manière de marquer abrégée à **Couleur-Inverse.** Cette dernière est le *nec-plus-ultra* de la simplicité, la précision et la clarté, même que de la possibilité d'un contrôle facile et l'économie de temps.

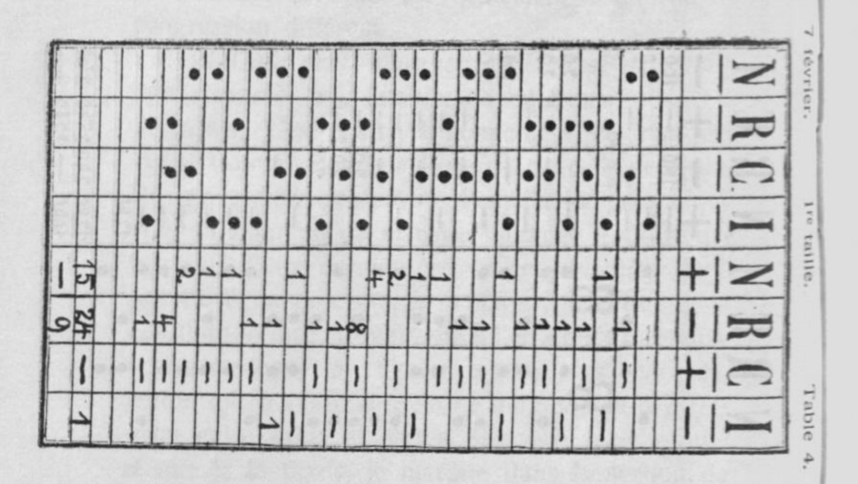
La perte de la 1re mise est *toujours* marquée, tandis qu' à l'ordinaire on ne marque que la *différence* entre gains et pertes. Si p. e. je mets 1 unité et que je la perds, je marque dans la section de la perte : 1 ; mais si je mets 1 unité et que je la gagne, je fais seulement un trait comme preuve, que j'ai misé, ensuite je continue à mettre d'après le tableau de progression XXIV, c'est-à-dire, de nouveau 1 unité ; supposé que je perde cette dernière, mon compte sera : $+1-1=0$. Si la différence est **zéro,** je fais de même un trait comme preuve, que j'ai misé. Si j'avais fait et perdu la 2e mise d'après le tableau de progression XXV, le compte serait : $+1-2=-1$; dans ce cas j'inscris la différence entre gain et perte, c'est-à-dire 1, dans la section de la perte, comme nous le montre **Couleur-Inverse** sur les 1re et 2e cartes, où cette différence 1 est exprimée en francs = 20 francs.

Quant au gain, on marque seulement le gain total, ce qui n'a lieu que lorsque nous avons gagné les 7 coups consécutifs.

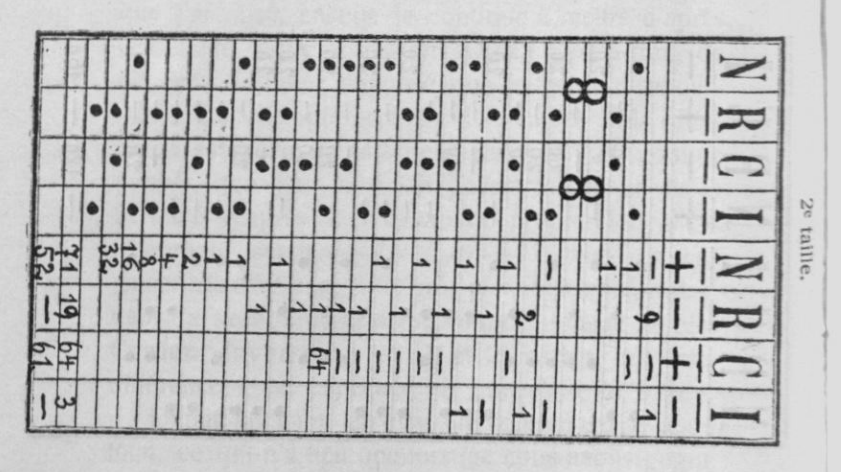




7 février. 1re taille. Table 4. 2e taille.



7 février. 1re taille. Table 4.



2e taille.

Comment faut-il travailler pour avoir un gain durable comme solde de compte?

Celui qui veut obtenir par mes méthodes, à Monte-Carlo, un gain durable "per saldo", doit observer, *le plus rigoureusement et le plus conscienscieusement, les différents principes et règles de travail que* j'établis dans les différentes méthodes.

Par *gain durable* j'entends un gain que je peux obtenir plus fréquemment, c'est-à-dire, non seulement une fois, mais plusieurs fois. Un gain durable se manifestera par conséquent, quand j'aurai fait de nombreuses parties de gain.

Un gain pour solde de compte (per saldo) signifie, au contraire, un gain qui est resté comme *différence entre gains et pertes* en ma faveur.

Aussi aurai-je un *gain durable "per saldo"*, quand je pourrai terminer mon travail par des parties de gain, *mais ces parties de gain résulteront d'une différence entre les sommes de gain et les sommes de perte.*

Un exemple fera comprendre ce que j'ai dit.

De l'année 1900		état de caisse
Résultat du 1er jour de travail	+ 27 − 59 = − 32 =	− 32
„ „ 2e „ „ „	+ 7 − 29 = − 22 =	− 54
„ „ 3e „ „ „	+ 23 + 68 = + 91 =	+ 37

C'est donc une partie de gain, résultant de sommes de gain et sommes de perte; + 37 points × 20 francs = + 740 francs.

De l'année 1900		état de caisse
Résultat du 4e jour de travail	− 2 + 9 = + 7 =	+ 7

C'est de nouveau une partie de gain, résultant d'un compte de gain et d'un compte de perte; + 7 points × 20 francs = + 140 francs.

De l'année 1900		état de caisse
Résultat du 5e jour de travail	— 28 — 35 = — 63 =	- 63
„ „ 6e „ „ „	+ 15 + 29 = + 44 =	- 19
„ „ 7e „ „ „	— 21 + 15 = — 6 =	— 25
„ „ 8e „ „ „	+ 11 — 46 = — 35 =	— 60
„ „ 9e „ „ „	+ 4 + 26 = + 30 =	— 30
„ „ 10e „ „ „	+ 56 + 16 = + 72 =	+ 42

C'est de nouveau une partie de gain, résultant d'un compte de gains et d'un compte de pertes; + 42 × 20 = + 840 francs.

(Voir le *compte de profits et pertes* des années 1899, 1900, 1901 dans mon livre "Permanences Authentiques de la Roulette et du Trente-et-Quarante de Monte-Carlo", ou dans ma brochure "Est-il possible de gagner durablement à Monte-Carlo?")

C'est donc sous cette forme que se présentent les gains que mes méthodes offrent et peuvent offrir, et jamais sous une forme de gains d'une suite ininterrompue: le demander et y croire, c'est purement et simplement de la folie! Seulement un être surnaturel serait à même d'obtenir des gains se succédant dans une suite ininterrompue, s'il prévoyait chaque coup qui va sortir et le prédisait au joueur — *mais un être humain jamais!*

Je devais dire toutes ces choses, parce que, d'abord, les expériences que j'ai faites avec mes lecteurs m'y obligent et qu'ensuite je voudrais

enfin voir dissipés *pour toujours tous les malentendus entre mes lecteurs et moi.*

Passons maintenant aux règles et principes, d'après lesquels nous devons travailler "la méthode du saut", pour en obtenir *un gain "per saldo."*

En *premier* lieu il faut que chacun s'exerce d'une façon essentiellement pratique à la méthode de travail, de manière à écarter d'avance toute perte, pouvant résulter d'erreurs, de fautes de travail.

En *deuxième* lieu chacun doit bien se pénétrer de ma manière simple et pratique de marquer les mises et de ma comptabilité des sommes de gains et de pertes; c'est de la plus grande importance, parce que, d'après mon expérience personelle, environ 50 % de toutes les pertes ne sont dues qu' au fait que la plupart ne savent jamais, où ils en sont de leur affaire, c'est-à-dire, quel est l'état de leur compte de gain et de leur compte de perte, tandisqu 'ils peuvent voir d'un seul coup d'oeil à chaque minute leur état de caisse grâce à l'extrême facilité de ma comptabilité.

En *troisième* lieu chacun doit choisir pour lui le tableau de progression correspondant à l'élévation de son capital de travail, en d'autres termes, il ne doit pas choisir une grande unité de mise, pour laquelle son capital ne serait pas suffisant. P. e., celui qui possède 2000 francs de capital, ne doit pas travailler d'après le tableau de progression VI ou même IX; car la somme de capital, destinée à un travail effectué d'après un plan méthodique, *doit consister moitié en capital de travail, moitié en capital de réserve.* Le dernier est

le fonds de réserve contre l' "écart de perte" le plus grand possible.

En *quatrième* lieu chacun doit conformer son travail effectif dans la salle de jeu aux faits et règles énumérés, ainsi qu'il suit, et observer rigoureusement alors ces dernières.

On ne gagne pas tout de suite un — "saut", quand on commence à travailler; personne ne doit entrer avec cette pensée dans la salle de jeu. Ce cas est possible, certainement; presque tout le monde l'éprouvera dans la pratique, c'est-à-dire, qu' on pourra une fois gagner un "saut" peu après le travail commencé. Mais il ne faut pas du tout compter sur un pareil cas! C'est pour cela qu' il est nécessaire de se fixer le temps de travail quotidien; à la *Roulette*, en pleine saison, (vu qu' alors le jeu va très lentement,) environ 5—6 heures, tandisqu' à l'ordinaire seulement 3—4 heures; au *Trente-et-Quarante* 8—12 tailles.

Il n'est pas nécessaire de travailler plus longtemps, même si le "saut" ne se produit pas, c'est-à-dire, si la figure de "saut" a manqué pendant tout le temps de travail. Alors le travail sera continué le lendemain et les jours suivants avec le même carton de jeu (carton de saut), car c'est pour payer l' "écart de perte", c'est-à-dire, le compte de perte, que nous avons le capital de travail et le capital de réserve.

Si toute la figure de "saut" de sept points a manqué quelques jours, alors, pendant le même temps, le cas se présente (souvent aussi plusieurs fois) que 6 points ou 5 points de cette figure-là

sortent. Si nous nous apercevons maintenant que par le gain des 6 ou 5 points notre compte de perte est balancé, nous pouvons aussi terminer *cette* partie par un résultat nul, si nous ne voulons pas attendre le 7e ou les 6e et 7e points et voulons plutôt choisir déjà un autre carton de jeu (carton de saut) — c'est admissible, mais pas nécessaire. En effet, l' "écart de gain", de même que l' "écart de perte" n'alternent pas par heure ou par jour et pas toujours régulièrement; mais il règne une légitimité rigoureuse entre la balance perpétuelle de gains et pertes et ce sont des limites très étroites, dans lesquelles se meuvent, en réalité, dans la salle de jeu, soit un "écart de gain" continuel, soit un "écart de perte" continuel. Voir mes livres: "Permanences Authentiques de la Roulette et du Trente-et-Quarante de Monte-Carlo", page 7 et suiv.; "16 journées entières de Trente-et-Quarante à Monte-Carlo, page 8—10.

Quant à l'heure du jour, celle où l'on doit commencer le travail méthodique, je laisse chacun agir selon son désir et sa volonté. *Toutefois il est absolument indispensable* de travailler au même temps tous les jours, tant que la partie commencée n'a pas été terminée, c'est-à-dire, tant qu'elle n'a pas rapporté de "solde de gain". Il ne m'est pas possible d'exposer dans ce livre les raisons scientifiques et quotidiennement approuvées par la pratique pour mon affirmation axiomatique.

Je n'insisterai jamais assez sérieusement sur ce point, que l'on doit travailler tout tranquillement, impassiblement, sans agitation ni émotion, et qu'on

ne doit pas se laisser influencer ou exciter d'aucune façon par tout l'argent qui est sur la table de jeu.

Que chacun travaille rigoureusement et consciencieusement d'après les règles et principes de la méthode et attende patiemment l'action de l'"écart", du "hasard", de la "chance"! On doit payer à l'"écart de perte" le tribut légal absolument nécessaire, mais, en revanche, on s'achète le droit légal absolu d'être aussi de l'"écart de gain", c'est-à-dire, du gain. *Sans compte de perte il n'y a pas non plus de compte de gain à Monte-Carlo et il n'y en aura jamais!*

Que tous ceux, qui ne peuvent s'empêcher d'aller tous les ans à Monte-Carlo, ou que l'habitude y ramène, et qui, toutefois, ne veulent pas y jouer par "passion seule", travaillent aussi méthodiquement, que je le recommande ici à chacun très vivement; que chacun choisisse entre mes différentes méthodes celle, qui correspond à ses goûts et à l'élévation de son capital: il n'aura jamais à subir de perte de capital dans un tel travail. Cependant il est impossible de fixer, pour les différentes méthodes, le montant des sommes de gain, parce que la différence entre l'"écart de gain" et l'"écart de perte" est *toujours* variable. Ici n'est valable que cette seule loi, par laquelle la grandeur du gain réalisable est en raison directe de l'élévation du capital de travail en exercice et au nombre des mois de travail employés. Celui qui en vertu de la méthode doit engager un plus grand capital à l'"écart de perte", aura aussi un compte de gain plus élevé, comme le font

comprendre à quiconque et bien clairement les exemples de Monte-Carlo ci-imprimés.

Aux demandes de nature sérieuse émanant de mes lecteurs je suis prêt à répondre, comme je l'ai fait jusqu'ici. Pour de semblables cas il suffit d'une lettre ordinaire (affranchie) à l'adresse: "Charles Mottl", Vienne (Autriche), I. Hauptpost, **Postfach.**

Wien, (Autriche), 1903.

Charles Mottl.

Remarque de l'auteur.

Si un de mes lecteurs avait besoin des "Permanences Authentiques de la Roulette de Monte-Carlo", mes propres permanences encore inédites sont à sa disposition. Je prie de faire ces demandes dans des lettres ordinaires (affranchies) à l'adresse: "Charles Mottl", Vienne (Autriche), I. Hauptpost, Postfach. Je possède des permanences de Roulette de 110 jours de travail sur 829 cartes originales de Monte-Carlo.

L'auteur.

Le tableau de saut.

Voir: **La méthode des séries.** Par Charles Mottl. Première partie. **La méthode du saut.** Page 15.

Carton de jeu,		Carton de jeu,		Carton de jeu,		Carton de jeu,		Carton de jeu,		Carton de jeu,		Carton de jeu,		Carton de jeu,	
que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler	que l'on a retiré	d'après lequel on doit travailler
1	97	17	114	33	65	49	81	65	33	81	49	97	1	113	18
2	98	18	113	34	66	50	82	66	34	82	50	98	2	114	17
3	99	19	115	35	67	51	83	67	35	83	51	99	3	115	19
4	100	20	116	36	68	52	84	68	36	84	52	100	4	116	20
5	101	21	117	37	69	53	85	69	37	85	53	101	5	117	21
6	102	22	118	38	70	54	86	70	38	86	54	102	6	118	22
7	103	23	119	39	71	55	87	71	39	87	55	103	7	119	23
8	104	24	120	40	72	56	88	72	40	88	56	104	8	120	24
9	105	25	121	41	73	57	89	73	41	89	57	105	9	121	25
10	106	26	122	42	74	58	90	74	42	90	58	106	10	122	26
11	107	27	123	43	75	59	91	75	43	91	59	107	11	123	27
12	108	28	124	44	76	60	92	76	44	92	60	108	12	124	28
13	109	29	125	45	77	61	93	77	45	93	61	109	13	125	29
14	110	30	126	46	78	62	94	78	46	94	62	110	14	126	30
15	111	31	127	47	79	63	95	79	47	95	63	111	15	127	31
16	112	32	128	48	80	64	96	80	48	96	64	112	16	128	32

Roulette.

Tableau de progression

I.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	5	—	5
2	5	—	—
3	10	—	—
4	20	—	—
5	40	—	—
6	80	—	—
7	160	320	—

La méthode des séries. Ire partie. Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression

II.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	5	—	5
2	10	—	5
3	20	—	5
4	40	—	5
5	80	—	5
6	160	—	5
7	320	635	5

La méthode des séries. Ire partie. Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression

III.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	10	—	10
2	10	—	—
3	20	—	—
4	40	—	—
5	80	—	—
6	160	—	—
7	320	640	—

La méthode des séries. Ire partie. Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression

IV.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	15	—	15
2	15	—	—
3	30	—	—
4	60	—	—
5	120	—	—
6	240	—	—
7	480	960	—

La méthode des séries. Ire partie. Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
V.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	5	—	5
2	15	—	10
3	35	—	15
4	75	—	20
5	155	—	25
6	315	—	30
7	635	1235	35

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
VI.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	10	—	10
2	20	—	10
3	40	—	10
4	80	—	10
5	160	—	10
6	320	—	10
7	640	1270	10

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
VII.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	20	—	20
2	20	—	–
3	40	—	—
4	80	—	–
5	160	—	–
6	320	—	—
7	640	1280	—

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
VIII.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	15	—	15
2	30	—	15
3	60	—	15
4	120	—	15
5	240	—	15
6	480	—	15
7	960	1905	15

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
IX.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	10	—	10
2	30	—	20
3	70	—	30
4	150	—	40
5	310	—	50
6	630	—	60
7	1270	2470	70

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
X.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	20	—	20
2	40	—	20
3	80	—	20
4	160	—	20
5	320	—	20
6	640	—	20
7	1280	2540	20

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
XI.

Coup	Mise	Gain +	Perte —
	exprimés en unités		
1	1	—	1
2	1	—	—
3	2	—	—
4	4	—	—
5	8	—	—
6	16	—	—
7	32	64	—

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
XII.

Coup	Mise	Gain +	Perte —
	exprimés en unités		
1	1	—	1
2	2	—	1
3	4	—	1
4	8	—	1
5	16	—	1
6	32	—	1
7	64	127	1

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Roulette.

Tableau de progression
XIII.

Coup	Mise	Gain +	Perte —
	exprimés en unités		
1	1	—	1
2	3	—	2
3	7	—	3
4	15	—	4
5	31	—	5
6	63	—	6
7	127	247	7

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XIV.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	20	—	20
2	20	—	—
3	40	—	—
4	80	—	—
5	160	—	—
6	320	—	—
7	640	1280	—

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XV.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	20	—	20
2	40	—	20
3	80	—	20
4	160	—	20
5	320	—	20
6	640	—	20
7	1280	2540	20

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XVI.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	40	—	40
2	40	—	—
3	80	—	—
4	160	—	—
5	320	—	—
6	640	—	—
7	1280	2560	—

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XVII.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	20	—	20
2	60	—	40
3	140	—	60
4	300	—	80
5	620	—	100
6	1260	—	120
7	2540	4940	140

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XVIII.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	40	—	40
2	80	—	40
3	160	—	40
4	320	—	40
5	640	—	40
6	1280	—	40
7	2560	5080	40

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XIX.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	100	—	100
2	100	—	—
3	200	—	—
4	400	—	—
5	800	—	—
6	1600	—	—
7	3200	6400	—

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XX.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	40	—	40
2	120	—	80
3	280	—	120
4	600	—	160
5	1240	—	200
6	2520	—	240
7	5080	9880	280

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XXI.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	100	—	100
2	200	—	100
3	400	—	100
4	800	—	100
5	1600	—	100
6	3200	—	100
7	6400	12700	100

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XXII.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	200	—	200
2	400	—	200
3	800	—	200
4	1600	—	200
5	3200	—	200
6	6400	—	200
7	12000	24600	200

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XXIII.

Coup	Mise Francs	Gain + Francs	Perte — Francs
1	400	—	400
2	400	—	—
3	800	—	—
4	1600	—	—
5	3200	—	—
6	6400	—	—
7	12000	24800	—

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XXIV.

Coup	Mise	Gain +	Perte —
	exprimés en unités		
1	1	—	1
2	1	—	—
3	2	—	—
4	4	—	—
5	8	—	—
6	16	—	—
7	32	64	-

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XXV.

Coup	Mise	Gain +	Perte —
	exprimés en unités		
1	1	—	1
2	2	—	1
3	4	—	1
4	8	—	1
5	16	—	1
6	32	—	1
7	64	127	1

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Trente-et-Quarante.

Tableau de progression
XXVI.

Coup	Mise	Gain +	Perte —
	exprimés en unités		
1	1	—	1
2	3	—	2
3	7	—	3
4	15	—	4
5	31	—	5
6	63	—	6
7	127	247	7

La méthode des séries. Ire partie.
Par Charles Mottl.

Livres de Charles Mottl:

1. **La méthode des cartons de jeu.** Ier volume. 1901.
2. **128 cartons de jeu** pour la Roulette et pour le Trente-et-Quarante. 1901.
3. **La méthode des séries.** IIe volume. Ire partie: La méthode du saut. 1903.
4. **La méthode des séries.** IIe volume. IIe partie: La „gagnante.“ 1903.
5. **La méthode des intermittences.** IIIe volume. 1903.
6. **La méthode des numéros.** Ire partie. La méthode des numéros-voisins. 1903.
7. **Est-il possible de gagner durablement à Monte-Carlo?** Avec 3 tableaux, contenant le compte de profits et pertes sur Noir-Rouge et Couleur-Inverse des années 1899, 1900, 1901.
8. **Permanences Authentiques de la Roulette et du Trente-et-Quarante de Monte-Carlo.** Ier volume. 1899, 1900, 1901.

   1899: 60 jours de travail, bénéfice: 23.480 francs.
   1900: 30 jours de travail, bénéfice: 10.900 francs.
   1901: 70 jours de travail, bénéfice: 50.120 francs.
   (Travaillé avec 20 francs comme unité de mise.)
9. **16 journées entières de Trente-et-Quarante à Monte-Carlo.** Avec 6 tableaux de représentations graphiques de gain et de perte sur *Noir-Rouge* et *Couleur-Inverse* pendant 500 tailles successives. 1902.

Livres de Charles Mottl:

1. **La méthode des cartons de jeu.** Ier volume. 1901.
2. **128 cartons de jeu** pour la Roulette et pour le Trente-et-Quarante. 1901.
3. **La méthode des séries.** IIe volume Ire partie: La méthode du saut 1903
4. **La méthode des séries.** IIe volume. IIe partie: La „gagnante“ 1903.
5. **La méthode des intermittences.** IIIe volume 1903.
6. **La méthode des numéros.** Ire partie. La méthode des numéros-voisins 1903.
7. **Est-il possible de gagner durablement à Monte-Carlo?** Avec 3 tableaux, contenant le compte de profits et pertes sur Noir-Rouge et Couleur-Inverse des années 1899, 1900, 1901.
8. **Permanences Authentiques de la Roulette et du Trente-et-Quarante de Monte-Carlo.** Ier volume 1899, 1900, 1901

   1899: 60 jours de travail, bénéfice: 23.480 francs.
   1900: 30 jours de travail, bénéfice: 10.900 francs.
   1901: 70 jours de travail, bénéfice: 50.120 francs.
   (Travaillé avec 20 francs comme unité de mise.)

9. **16 journées entières de Trente-et-Quarante à Monte-Carlo.** Avec 6 tableaux de représentations graphiques de gain et de perte sur *Noir-Rouge* et *Couleur-Inverse* pendant 500 tailles successives 1902.